

LAPORAN JOBSHEET 10

Dasar Pemrograman

Objek

Dibina oleh Ibu Vivi Nur Wijyaningrum, S.Kom., M.Kom.



Disusun oleh :

Fitria Ramadhani Prihandiva

D-IV Sistem Informasi Bisnis 1C / 14

2241760055

POLITEKNIK NEGERI MALANG

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

TAHUN 2023

Nama : Fitria Ramadhani Prihandiva
Kelas : SIB 1C
NIM : 2241760055
Mata Kuliah : Praktikum Dasar Pemrograman

JOBSHEET 10

Percobaan 1 : Deklarasi Class, Atribut dan Method

```
public class Film {  
    String judul,genre,rate;  
    int jumlahTiket,hargaTiket;  
  
    void tampilFilm(){  
        System.out.println("Judul : " + judul);  
        System.out.println("Genre : " + genre);  
        System.out.println("Rate : " + rate);  
        System.out.println("Jumlah Tiket : " + jumlahTiket);  
        System.out.println("Harga Tiket : " + hargaTiket);  
    }  
    void tambahTiket(int n){  
        jumlahTiket +=n;  
    }  
    void kurangTiket (int n){  
        jumlahTiket -=n;  
    }  
    int totalRevenue(int jumlah){  
        return jumlah*hargaTiket;  
    }  
}
```

```
D:\College\SEMESTER 2\Daspro\Jobsheet 10>javac Film.java  
  
D:\College\SEMESTER 2\Daspro\Jobsheet 10>java Film.java  
error: can't find main(String[]) method in class: Film  
  
D:\College\SEMESTER 2\Daspro\Jobsheet 10>
```

10.2.3 Pertanyaan

1. Kata kunci apakah yang digunakan untuk mendeklarasikan class?

Jawaban : `Public class NamaClass{}`

2. Perhatikan class **Film** yang ada di Praktikum di atas, ada berapa atribut yang dimiliki oleh class tersebut? Sebutkan!

Jawaban : `Judul,genre,rate,jumlahTiket,hargaTiket`

3. Ada berapa method yang dimiliki oleh class tersebut? Sebutkan!

Jawaban : Ada 4 Method yaitu :

`void tampilFilm() {}`

```

void tambahTiket{}
void kurangTiket{}
void totalRevenue{}

```

4. Perhatikan method `kurangTiket()` yang ada di class Film, modifikasi isi method tersebut sehingga proses pengurangan hanya dilakukan jika stok masih ada (masih lebih besar dari 0)

```

22 void tambahTiket(int n){
23     jumlahTiket +=n;
24 }
25 void kurangTiket (int n){ //apabila di setting stock 0 maka tidak akan melakukan pengurangan, apabila stok diatas 0 akan melakukan pengurangan
26     for (int i = jumlahTiket; i<0; i--){
27         jumlahTiket --n;
28     }
29 }
30

```

```

film1.judul = "Quantumania Mancing";
film1.genre = "Action Comedy";
film1.rate = "Remaja";
film1.jumlahTiket = 0; //mencoba di setting stock 0
film1.hargaTiket = 40000;

```

```

Judul : Quantumania Mancing
Genre : Action Comedy
Rate : Remaja
Jumlah Tiket : 1
Harga Tiket : 40000
Total jual 4 tiket = 160000
=====

```

Jawaban : Dari jumlah stock 0, dijalankan penambahan 1 tiket, lalu tidak melakukan pengurangan

5. Menurut Anda, mengapa method `tambahTiket()` dibuat dengan memiliki 1 parameter berupa bilangan int?

Jawaban : Karena penambahan jumlah tiket hanya dari tipe data interger (angka) saja apabila parameter dibuat beberapa parameter berarti akan ada banyak inputan untuk penambahan pengurangan tiket (seharusnya hanya 1 saja untuk mengurangi dan menambah)

6. Menurut Anda, mengapa method `totalRevenue()` memiliki tipe data int?

Jawaban : Karena hasil kali dari jumlah tiket dikalikan dengan harga pertiket, selain itu harga biasanya bertipe integer bukan float maupun double

Percobaan 2 : Instansiasi Objek dan Mengakses Atribut & Method

```
public class FilmMain {  
    Run | Debug  
    public static void main(String[] args){  
        Film film1 = new Film();  
  
        film1.judul = "Quantumania Mancing";  
        film1.genre = "Action Comedy";  
        film1.rate = "Remaja";  
        film1.jumlahTiket = 3000;  
        film1.hargaTiket = 40000;  
  
        film1.tambahTiket(1);  
        film1.kurangTiket(3);  
        film1.tampilFilm();  
  
        int income = film1.totalRevenue(4);  
  
        System.out.println("Total jual 4 tiket = " + income);  
    }  
}
```

```
Judul : Quantumania Mancing  
Genre : Action Comedy  
Rate : Remaja  
Jumlah Tiket : 2998  
Harga Tiket : 40000  
Total jual 4 tiket = 160000
```

10.3.3 Pertanyaan

1. Pada class **FilmMain**, pada kode apa yang digunakan untuk proses instansiasi? Apa nama objek yang dihasilkan?

```
Film film1 = new Film ();
```

Film = Nama Class

film1 = Objek 1

2. Bagaimana cara mengakses atribut dan method dari suatu objek?

Jawaban : Menggunakan Konstruktor sehingga class main bisa membaca apa yang ada di masing masing class yang akan dipanggil.

Percobaan 3 : Membuat Konstruktor

```
1 public class Film {
2     String judul,genre,rate;
3     int jumlahTiket,hargaTiket;
4
5     Film () {
6     }
7
8     Film(String jd, String gr, String rt, int jt, int ht){
9         judul = jd;
10        genre = gr;
11        rate = rt;
12        jumlahTiket = jt;
13        hargaTiket = ht;
14    }
15    void tampilFilm(){
16        System.out.println("Judul : " + judul);
17        System.out.println("Genre : " + genre);
18        System.out.println("Rate : " + rate);
19        System.out.println("Jumlah Tiket : " + jumlahTiket);
20        System.out.println("Harga Tiket : " + hargaTiket);
21    }
22    void tambahTiket(int n){
23        jumlahTiket +=n;
24    }
25    void kurangTiket (int n){ //apabila di setting stock 0 maka tidak akan melakukan pengurangan, apabila stok d
26        for (int i = jumlahTiket; i<0; i--){
27            jumlahTiket --n;
28        }
29    }
30
31    int totalRevenue(int jumlah){
32        return jumlah*hargaTiket;
33    }
34 }
```

```
Judul : Quantumania Mancing
Genre : Action Comedy
Rate : Remaja
Jumlah Tiket : 2998
Harga Tiket : 40000
Total jual 4 tiket = 160000
```

```
15     int income = film1.totalRevenue(jumlah:4);
16
17     System.out.println("Total jual 4 tiket = " + income);
18
19     System.out.println(x:"=====\n");
20     Film film2 = new Film(jd:"Maniaquantum", gr:"Horor", rt:"Dewasa", jt:2000, ht:40000);
21     film2.tampilFilm();
22 }
23 }
```

```
Judul : Quantumania Mancing
Genre : Action Comedy
Rate : Remaja
Jumlah Tiket : 2998
Harga Tiket : 40000
Total jual 4 tiket = 160000
=====

Judul : ManiaquantumGenre : Horror
Rate : Dewasa
Jumlah Tiket : 2000
Harga Tiket : 40000
```

10.4.3 Pertanyaan

1. Perhatikan class **Film** yang ada di Praktikum 2.4.1, pada baris berapakah deklarasi konstruktor berparameter dilakukan?

Jawaban : Pada file milik saya ada di baris 8,22,25,31

2. Perhatikan class **FilmMain** di Praktikum 2.4.1, apa sebenarnya yang dilakukan pada baris program dibawah ini?

```
Film film2 = new Film("Maniaquantum", "Horor", "Dewasa", 2000, 40000);
```

Jawaban : Membuat object baru bernama film2 di dalam class Film, sekaligus melakukan inisialisasi di setiap atributenya

3. Coba buat objek dengan nama **film3** dengan menggunakan konstruktor berparameter dari class **Film**.

```
Film film3 = new Film(id:"Weak Hero!!", gr:"Action", rt:"Remaja", jt:1000, ht:35000);  
}
```